

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

# Dvacetikoruna

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

Kristýna Koblasová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace a grafika  
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

**Bakalářská práce**  
**Dvacetikoruna**  
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA  
**Kristýna Koblasová**

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023





Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň duben, 2023

.....

podpis autora

# Obsah

1. Téma a důvod jeho volby .....	7
2. Cíl práce .....	7
3. Proces přípravy a tvorby .....	7
4. Popis výsledného díla .....	9
5. Seznam použitých zdrojů .....	9
6. Resumé .....	9
7. Seznam obrazových příloh .....	10

## 1. Téma a důvod jeho volby

Od začátku jsem byla přesvědčena, že si vyberu zpracování autorské knihy. Ráda píšu a vymýšlím nové příběhy a propojuji je s vizuální stránkou.

Před samotným výběrem tématu jsem se snažila zhruba navrhnout dějovou linku a techniku kterou využiji. Pomohlo mi to si dát přibližnou orientaci časových možností a rozsahu konečné práce. Zprvu mě lákala i ilustrovaná kniha, ale ke zvolenému ději se jako vyprávěcí médium příliš nehodila a komiks pro mě byl i větší tvůrčí výzvou.

## 2. Cíl práce

Mým cílem v rámci bakalářské práce bylo vytvořit a zpracovat knihu, která zaujme čtenáře všech věkových kategorií a pomůže jim v rozvinutí vlastní fantazie. Dalším cílem bylo projít si celým procesem tvorby obsáhlejší komiksové knihy, protože mé předchozí komiksy v rámci klauzurních prací byly menšího rozsahu.

## 3. Proces přípravy a tvorby

Věděla jsem, že ve své práci se chci vyhnout využití člověka jako hlavní postavy. Proto jsem dlouho váhala, jestli vytvořím příběh o zvířeti nebo o věci. Vzhledem k mému velkému zájmu o second handy a celkově pro věci z druhé ruky, mě napadlo postavit děj na cestě některé z mých věcí, kterou podstoupila od samotné výroby až ke mně. Zprvu mě napadla má oblíbená košile, ale jak i u dalších věcí mi došlo, že putují mezi lidmi často po dlouhých frekvencích a často necestují ani příliš zajímavým způsobem. Když jsem ale jednou v práci v kavárně počítala tržbu, proběhla mi hlavou myšlenka, co asi všechno dané mince prožily. V ten okamžik mi došlo, že právě mince je dokonalou hlavní postavou pro můj děj. Nejenže je nepostradatelnou součástí naší společnosti, ale také k nim většinou nikdo nevytváří přílišnou citovou vazbu. Speciálně jako minci dvacetikorunu jsem si vybrala z toho důvodu, že právě jí jsem si odložila doma na stůl, abych na nápad i hned nezapomněla.

Po zvolení hlavní postavy následovalo vymyšlení děje. Nejdříve jsem se zamýšlela nad koncem a začátkem příběhu. První verze měla mapovat cestu mince ode mně, mezi jinými lidmi, až opět zpátky ke mně. Brzy byla tato verze ale zavrhnuta, protože na mě působila příliš složitě na převyprávění a pochopení ze strany čtenáře. Když jsem nějakou dobu na to narazila na budoucí výročí České mincovny, došlo mi, že se dá skvěle zakomponovat do děje. Příběh začne

v mincovně, kde ale skončí? Napadal mě velký počet možných zakončení, ale žádný mi pro dvacetikorunu nepřišel příliš dobrý. Nejdéle jsem byla rozhodnuta pro to, že se mince stáhne z oběhu a zničí, to se mi ale zdálo příliš jako skličující konec. Po nespočetných rozhovorech s přáteli o tom, jaký by mohl být osud dvacetikoruny, jsem si uvědomila, že konec nemusím ani určovat já. Pokud ráda přemýšlím, co všechno určité věci prožívají, možná by o další cestě mince mohli rozhodnout čtenáři sami. Tak se zrodil můj nápad samotnou minci do knihy vložit.

Vyprávění jsem se rozhodla rozdělit do 11 kapitol po 4 stránkách. Každou kapitolu začíná celostránková ilustrace, aby divákovi pomáhala v orientaci v ději i v prostředí. U tvorby storyboardu bylo zásadní vytvořit rozdílné vedlejší postavy a různorodá místa, která budou atraktivní pro čtenáře a zároveň které mě budou bavit vytvářet a formovat.

Po nahození hrubé dějové linky přišla řada na text. Ve snaze ho vkládat do jednotlivých kapitol mi jeho existence v průběhu příběhu nepřišla vhodná. Začal se ve mně proto formovat nápad, že vytvořím silent book, kterou nebude potřeba jednak překládat pro cizojazyčné čtenáře, a také dá prostor pro čtenářovo fantazii. Uchopení konceptu silent book ale pro mě bylo něco naprosto nového a naučit se komunikovat touto výtvarnou formou byla velká výzva, které rozhodně nelituji a mnohé mi přinesla.

Jako techniku pro výtvarné zpracování jsem ze začátku byla rozhodnutá pro akvarel a tužku. Dobře se mi v této technice v předchozích pracích tvořilo a pro mě osobně měl akvarel schopnost vytvořit podivuhodnou a úchvatnou atmosféru. Brzo mě ale doběhl fakt, že není příliš možné dobře zachovat a sjednotit barevnou paletu knihy v jejím stránkovém rozsahu. Druhá varianta se pro mě stala digitální malba. U ní mi ale chyběla určitá autentičnost, kterou podle mě ruční kresba vytváří. Nakonec jsem se rozhodla spojit techniky. Tužku pro linky a vybarvení digitální malbou.

U kresby jsem ze začátku sice bojovala s přílišnou křivostí, ke které jako autor mám tendence tíhnout, ale částečně zachovaná křivost tužky za mě knize dodala určitou formu autentičnosti a potrhla surrealistický a expresivní projev malby, pro kterou jsem zvolila štětec se strukturou akrylové malby.

Obálku jsem vytvářela až na konec a krapet bojovala s názvem knihy. Přišlo mi vhodné, aby se jmenovala dvacetikoruna, ale zase to nešlo příliš v kombinaci s ilustrací, na které by mince byla i vyobrazená. Nakonec jsem ilustraci a název



v určitou formu ready madu spojila v jednu. Podtrhává to o něco více charakter silent book.

Komiks má formát 210x280 mm. Chtěla jsem formát co možná nejbližší A4, ale zároveň, aby formát nekopíroval. Papír jsem zvolila lesklou křídou, která potrhne tmavé barvy komiksu.

#### 4. Popis výsledného díla

Výsledkem díla je 52stránkový autorský komiks, kreslený tužkou a vybarvený digitální malbou. Cílem práce bylo vytvořit knihu vhodnou pro vydání. Komiks vznikl v průběhu 6 měsíců, které zahrnovaly psaní příběhu, tvorbu storyboardu, kresbu samotného komiksu a jeho následný tisk. Komiks je zamýšlen tak, aby zaujal každou věkovou kategorii.

#### 5. Seznam použitých zdrojů

EMINGEROVÁ, Dana, Živel Lusting: Jak se píše kniha. Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3 HRABAL, Bohumil, Valérie BERGEOVÁ a AMBRE. Příliš hlučná samota. 1. Praha: Maťa, 2005. ISBN 80-7287-093-9. TAN, Shaun. Příběhy z vnitřního města. 1. Praha: Kniha Zlín, 2019. ISBN 978-80-7473-786-2. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

#### 6. Resumé

The Twenty-Crown Coin is a graphic novel following the adventurous journey of a brand new coin from the moment it's first minted until it finally ends up in the hands of the author.

Across 11 chapters it introduces a rich variety of environments and characters which come together in a colourful story of 52 pages perfect for both older children and adults.

## 7. Seznam obrazových příloh

### Příloha 1

První návrhy storyboardu

### Příloha 2

První návrhy postavy

### Příloha 3

Paleta barev

### Příloha 4

První představení techniky

### Příloha 5

Porovnání návrhu a finální ilustrace

## Příloha 1

### První návrhy storyboardu



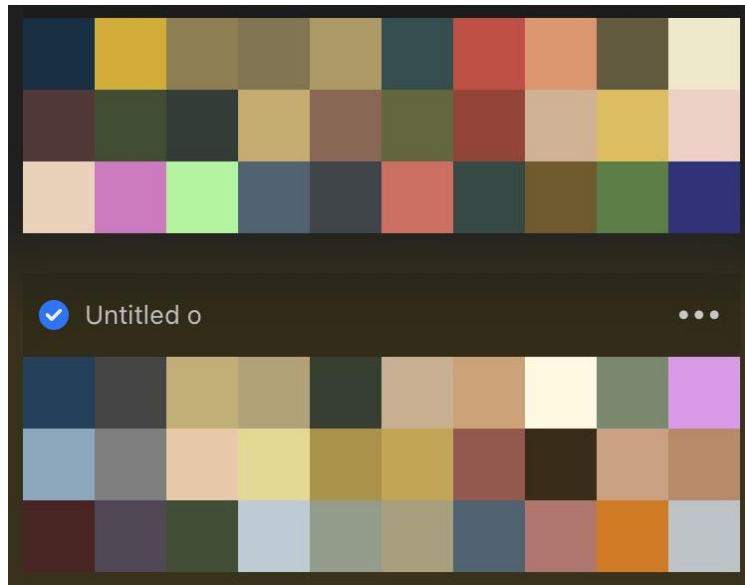
## Příloha 2

### První návrhy postavy



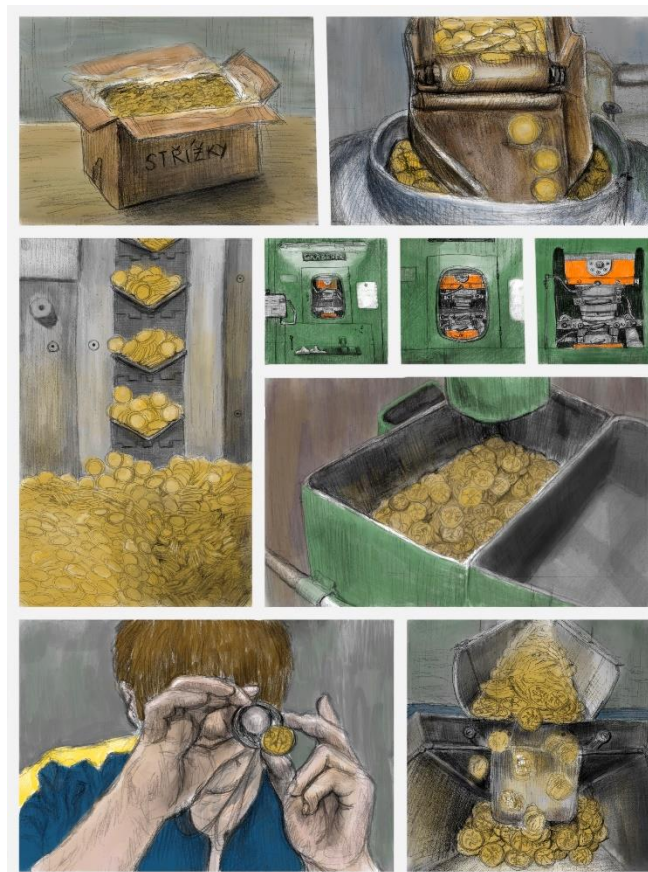
## Příloha 3

### Paleta barev



## Příloha 4

### První představení techniky



## Příloha 5

### Porovnání návrhu a finální ilustrace





Kristýna Koblasová